1990年4月1日発行(隔月1回1日発行)第5巻 第2号 通巻34号
NAMCO COMMUNITY MAGAZINE エヌジー
NG
1990 APR.
4
ナムコットニューゲーム
デジタル・デビル物語
ストーリー
女神転生II
バルンバ
花博記念特別付録
ギルお面
花博開幕速報
アクティブ・シミュレータ
ギャラクシアン3
スーパー・ゲームライド
ドルアーガの塔

CONTENTS

1990 APR.
No.34

1990 APR.
No.34

●編集 NG編集室 ●デザイン VCP ●印刷 奥村印刷 ●表紙イラスト 横岡 匠

巻頭特集

国際花と緑の博覧会

花博開幕速報

春らんまん、桜前線が北上する中、4月1日より「国際花と緑の博覧会」が大阪で開催されます。
そのアミューズメントゾーンにナムコが営業参加。
銀河系のスペースウォーズへトリップ『ギャラクシアン³』、中世のメイズへ誘う『ドルアーガの塔』、エキゾチックなカーニバル気分の『ダウンタウン』と、どれもファンタジックな体験ゾーン。
開幕に先立ち、いち早くみなさんに「ナムコ花博速報」をお届けしましょう。

アクティブシミュレータ

ギャラクシアン³

スーパーゲームライド

ドルアーガの塔

ゲームスポット

ダウンタウン

国際花と緑の博覧会

〈開催期間〉
1990年4月1日～9月30日（183日間）
〈場所〉
大阪「鶴見緑地」大阪都心から東へ約8km

1985年の筑波科学博以来の国際博覧会。
地球的規模での環境汚染が叫ばれる中、自然と人間生活のかかわりを問い直し、21世紀に向けて豊かな社会の創造をめざして、76か国と52の国際機関が参加します。
広さ105ヘクタールの会場には32の展示館をはじめ、野外劇場やアミューズメントゾーン、花壇や庭園には四季折々の花が咲き乱れます。

ファイナルミッションだ。

ノン・シードを破壊せよ!

ギャラクシアン³

DRAGOON

連邦宇宙軍が開発した最新鋭重戦闘艇。全長55.27m 全幅34.66m 32人乗り(最大)。プロトン加速粒子砲28基。大気圏内の飛行も可能

謎の兵器生命体と連邦宇宙軍との壮絶なスペース・ウォーズ。最終目標は、究極の戦略兵器キャノン・シードを破壊することだ。
360°スクリーン、リアルタイム3D-CG、そして体感28人マルチシューティング。それらをすべて可能にしたアクティブシミュレータ『ギャラクシアン³』。
さあ、キミも銀河系へ出撃だ!

敵戦闘機フェイカー

敵戦艦デルタノーズ

敵戦闘機フラッター

▶プロジェクト・ドラグーンスタッフ

STORY

これは、人類が太陽系外に足を伸ばし、宇宙開拓時代に突入した頃の話である——。

CONTACT

銀河系のはずれに位置するアルファ星からの観測データが、定刻になっても届かない。異常な地殻変動を知らせるデータを最後に、いきなり通信が途絶えたのだ。その日を境に、周りの惑星も相次いで連絡を絶った。辺境の星系に、いったい何が起きているのか!?

ただちに調査のため、連邦宇宙軍(UGSF)が派遣された。しかし、そこで彼らが遭遇したものは、銀河系に進出した人類にとっての最初の〝敵〟であった……。正体不明の敵の無差別攻撃に、UGSFは大きな痛手を負い、撤退せざるを得なかった。その際、撃墜した敵の破片を持ち帰り徹底的に調査した結果、驚くべき事実が明らかになった。

それら、いや彼らは大小無数の戦闘機械(メカ)としてしか存在しない、無機物で構成された生命体、いわば〝生きた兵器〟(ライヴ・ウェポン)だったのだ。UGSFは、彼らをAIMS(エイムズ)——侵略機械集団と命名、緊急対策機関が発足すると共に、引き続きAIMSの調査が続けられた。

EVOLUTION

提出されたAIMS調査報告書には、恐るべき事実が次々と並べられていた。

自らをコピーし増殖、どのような環境にも順応…。彼らを作り上げた高度な知能を有する異星人たちは、おそらく自分の惑星に広がる汚染に耐えかね、どこかの星に移住するべく、彼らを希望のアダムとイヴとして遣(つか)わしたに違いない。彼らはそこで、マスター(御主人たち)が生存可能な環境を作るため、惑星フロンティアとなって働くはずだったのだろう。しかし——。

彼らのプログラムは完全に狂っていた。自分と同種以外のものはいっさい認めず、それ以外の反応があった場合、即刻、〝処理〟していく。戦闘本能のみで動く彼らは、信じられないほどの短期間で進化と合理化を続け、さ

GALAXIAN³ これが キャ

SLT3324

── 緊急機密通信受信

SECRET CODE 17962-B

確認、再生します

エリダヌス座イプシロン星域において

我が軍の探査衛星が

キャノン・シードのものと思われる

異常なエネルギーの放出を観測した……

CANNON SEED

【キャノン・シード】
兵器生命体が進化した結果到達した最強の戦略兵器。目標の惑星に射ち込まれた直径200m・全長1,000mのキャノン・チャンバーは、植物の根に似たパイプラインを放射状に伸ばし、惑星のエネルギーを吸収、自己増殖、変形を繰り返し、惑星をおおいつくしていく。やがて凝縮、蓄積されたエネルギーがマックスに達した時、エネルギープレートを放出し、トリガー・リングを形成、大量のエネルギーをビーム化して一気に放出する。その威力は、母体となった惑星の成分にもよるが、複数の惑星を一瞬にして破壊するパワーを持つ。エネルギー源を吸いつくされた惑星は発射の衝撃で地殻が崩壊、爆発する場合もあり、無数のいん石がただようアステロイド・ベルトと化す

連邦宇宙軍探査衛星RPV-45B

まざまな形態の兵器生命体へと変形していったのだった。

一方、UGSF本部では調査報告が提出されるやいなや、対AIMS用兵器開発計画「プロジェクト・ドラグーン」によって開発されたばかりの戦闘艇を投入、UGSF精鋭のガンナー28名がまだ見たことのない〝敵〟との戦闘に備えた。〝まだ見ぬ敵〟とは、AIMSが増殖、進化し続けた結果、たどりついた究極の兵器生命体「キャノン・シード」であった。

CANNON SEED

これで、すべて説明がつく。

相次ぐ惑星の消滅、大量のエネルギーの放出、そして不審な生体反応。それは、AIMSが進化した対惑星ビーム砲「キャノン・シード」(UGSFによりそう呼ばれた)だったのだ。射ち込まれた惑星自体をエネルギー源として凝縮し、ビームとなって放出、爆発する、AIMS最強の戦略兵器。というより人類にとって最強の敵生命体。そしてその照準が、UGSF本部を置く最大の惑星基地に向けられていると、たった今、探査衛星から緊急連絡が入ったのだ。この惑星を破壊されたら、我々にはもう打つ手がない。方法はただ一つ。「キャノン・シード」が限界に達する前に、核心を破壊すること。

もはや一刻の猶予も残されていない。

選ばれた28名のガンナーは、連邦最強の重戦闘艇ドラグーンに搭乗した。

「作戦指令M8774B、ビーム砲発射口から惑星内部に進入し、キャノン・シードを破壊せよ！」

これが、ファイナル・ミッションである。

ドラグーン発進！
大迫力のスペース・ウォーズ

360°スクリーン 史上初インタラクティブ マルチ・シューティングの大迫力

とにかくスゴイ！ 直径12mもある360°マルチスクリーン、120インチビデオプロジェクター16台搭載。ステーションで発進を待つ重戦闘艇ドラグーンに乗り込んだその時から、28名のガンナーは運命共同体だ。360°全方向から襲いかかる無数の敵機や巨大な敵艦隊を撃破し、キャノン・シードが発射される前に破壊しなければならない。

いまだかつてない、28名同時プレイのアクティブシミュレータ『ギャラクシアン³』。大迫力のスペース・ウォーズを体験しよう。

ブリーフィング・ルーム
作戦司令室

▶大迫力のスペース・シューティングに興奮！ ムチャクチャにトリガーを押すS子

あふれる臨場感 迫る音響 ドラマチックなDD(デジタルディスク)サウンドによる宇宙のシンフォニー

壮大な宇宙の広がりを表現するには、ゲーム基板ではなく、生の楽器の音による交響曲(シンフォニー)にしたい…。そこで音楽は、サンプリングシンセサイザーによるDDサウンドとなった。作曲は、われらが「めがてん」。早く聴いてみたいね。

スピーカーは、BOSE(ボーズ)の「キャノン」というバズーカ砲のような形の筒状のスピーカーを使用、重低音に迫力をもたせている。え、僕の部屋にも1台ほしいって？ ダメダメ。キャノンは6畳間に収まらないほどデカイ。映画館やホールでおもに使用されているのだ。——大劇場以上のよい音を、プレイヤーの皆さんにお約束します。目下追い込み中のめがてんから一言。

「完成まであともう少し。ホルストの『惑星』のイメージで、宇宙の壮大な雰囲気が出せたらなあと思ってるんだけど、なかなか難しいですね。残業、徹夜続きで、たまには家に帰りたい」

プロジェクト・ドラグーン 戦闘用服
(モデル：S子)

船内ではユニフォームでかまわないが、船外へ出る場合や惑星に着陸した時など、何が起こるかわからないので、戦闘服を着用する

●動体センサー
潜んでいる敵を発見してくれる探知器。危険な場所では、手に持って前後左右に動かしながら移動する。センサーが何かとらえた場合は、インジケーターの点滅が速まり発信音が鳴る

●ライフゲージ・コミュニケーター
体温、脈拍、呼吸数等、隊員の健康及び精神状態までも船内のコントロール室にてチェックし管理している。コンピューターが危険と判断した場合、即刻本人に指示が与えられる。もちろん、無線としても使用可

●パワーユニット
動体センサーの燃料となる電源。動体センサーとはコードでつながっている

GALAXIAN³

重戦闘艇 360°画面、

ポリゴナイザーシステム使用 32ビットCPUによる高速3D処理

360°広がる宇宙空間に次々現れる、無数の敵機とそのリアルな動き。激しい振動と傾斜が映像とシンクロする、インタラクティブなシミュレーション。それらは、ゲーム史上かつてなかった32ビットCPU使用による高速3D処理という、ナムコの持つ最新技術のなせるわざだ。

ワークステーション並みの能力は、処理速度で言えばファミコンのほぼ15倍のスピード。そのCPUを、心臓部だけでも17個使用しているというから驚きだ。

係員を含め30人がすわる床面を激しく揺り動かしているのは、22キロワットのモーターを2個使用した油圧装置だ。直径12m、高さ5m、総重量17tの限られたスペース。その中で限りない大宇宙のドラマが展開される。

発進基地内部

エントランス
基地入口

◀S子、㊙プロジェクト・ドラグーンに潜入する

CYBER STATION サイバーステーション

アクティブシミュレータ『ギャラクシアン³』を中心として、シミュレーションゲームや最新ゲームを集めたハイテックなアミューズメントスペースが、ここサイバーステーション。マルチプレイの『ウイニングラン』で、実戦さながらのF1レースに挑むもよし、ミニボウリングやエレメカゲームで、仲間同士汗を流すのもよし。ファミリー向けの大型乗物に、彼女と2人で乗っちゃうなんてのも、この際だから楽しいヨ。『ギャラクシアン³』でスペース・ウォーズを体験した後は、サイバーステーションで近未来にタイムトリップしよう。

◀『ギャラクシアン³』に隣接した、ハイテックで明るいアミューズメントスペース

㊙開発苦労話

『納期が短くて大変』『こんなデカイもん作ったことない』と生みの苦しみの開発スタッフから、涙なくしては語れない㊙苦労話を入手。

●**設計のYさん**は、巨大スクリーンの組み立て作業中に、スクリーンをクレーンから吊っていたワイヤーが切れ、重さ20kgのFRPスクリーンが脳天直撃…。その日から大作業室ではヘルメットの着用が義務づけられた。

●**デザインのMさん**は、連夜の残業で疲れていたせいか、1000ccのバイクで事故って入院。買って1か月も経たないバイクは廃車、ライダーは左手と両足を骨折した。

●**デザインのTさん**は、大作業室用に買ったジェットバーナーのようなストーブ（火力が強く濡れたものがすぐ乾いてしまう）の前で、雨の日にビショビショの雨ガッパを着たまま乾かしていたところ、おしりが溶けてヨレヨレになってしまった。

●**プログラムのMさん**は、一時はダメかと思われていた32ビット仕様のため、お正月も休みは元旦だけ。正月休暇中の「ハード屋さん」にも電話で質問するなど、粉骨砕身した結果、やっと完成にこぎつけたのだった。

——皆さんどうもご苦労様でした。

を救いに出かけよう
が、今新たに始まる

ガの塔

ナムコファンなら誰もが愛し、熱く燃えたあの『ドルアーガの塔』が世界初のスーパーゲームライドとして帰ってきた。2次元の世界から3次元の世界へ抜け出し、花博会場北口ゲート付近に怪し気にそびえ立つドルアーガの塔。塔に乗り込み「カイ」を救出する勇者「ギル」は、なんとキミ自身！　迫力満点、実物大RPG『ドルアーガの塔』に全身でひたっちゃおう！

◀ファサードには、『ドルアーガの塔』をイメージした高さ約20mの塔がそびえ立つ。塔の最上階からは、巨大なドラゴンが挑戦者をにらんでいる

スーパーゲームライドって何!?

「ゲームライド」とは、ゲームとダークライドを合体させ、ビデオゲームの世界が実体験できるという、今までにない全く新しい施設概念である。今回ナムコの関連会社である㈱エヌ・アンド・ティのプロデュースにより、15のフロアーをライド（乗物）に乗ってプレイする、スーパーゲームライド『ドルアーガの塔』として、その概念を実現した。

ゲームフロアー

フロアーは15のルームで構成されている。荒廃した塔の地下牢では、ドルアーガの家臣であるモンスターたちがキミの行く手を阻む

▲第2景（回廊）：赤い光を放つ「レッドスライム」が壁をゆっくり登っている。全てのスライムを倒すと「魔法のネックレス」を手に入れることができる

乗降ステーション

城門をくぐり抜けるとそこは荒れ果てた西洋のパテオ（中庭）風になっていて、壁には枯れた蔦が絡まっている。

次々に滑り込んでくる黄金のライド――さあ、「カイ」を救い出し、「ブルークリスタルロッド」を取り戻す冒険への出発だ!!

エントランスホール

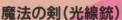
重厚な城門をくぐり抜け、塔の中に入ると壁面に大型モニターが埋め込まれている。最初にキミは、このモニターを見ながら、コンパニオンによりゲーム説明を受ける

◀ライド（乗物）

4人1組となり乗り込む。各座席には、魔法の剣と**スコアボード**が装備されている

ただ今、製作進行中

▲ドラゴンの製作風景。ものすごい迫力のドラゴンが作られていく。おや!?　後ろに見えるは、ドルアーガの親分ではないか!?

魔法の剣（光線銃）

乗客は、この剣を手に持って魔物を倒す（各座席の前面ホルダーに収められている）。魔物を倒すとそのプレイヤーの**成績**となり、また倒し方によっては「トレジャー」を手に入れることができ、リアルタイムでスコアボードに表示されていく

スコアボード

ライド全体の得点、各乗客ごとの**ランキング**、獲得した宝物等が表示される（各座席の前面に取り付けられている）

●ビデオゲーム「ドルアーガの塔」を実体験!

ライドに乗り込み「カイ」勇者「ギル」の冒険の旅

スーパーゲームライド

ドルアーガ

史上初のマルチシナリオ・マルチエンディング方式のロールプレイングゲーム

黄金のライドに乗り込み「魔法の剣」を手にしたら、次々に襲ってくる魔物を倒し、最上階に囚われの身となっている「カイ」を救う旅が始まる。途中で宝物を手に入れることができると、襲ってくる魔物の数が変化したり、攻撃のヒントが与えられる。

キミの戦い方次第でさまざまにストーリーが変化し、成績が悪ければ途中でコースが分岐してゲームオーバーに!!

真の勇者だけしか「カイ」を助けることができないってわけだ。

▲建設中の『ドルアーガの塔』

4月15日(日)PM3時

『ドルアーガの塔』前に集まれ!!

オーイ、みんなー!! NG取材班が4月15日に花博視察にいくよ。またとないオメデタイ祭典なわけだから、久びさにNGファン、ドルアーガ、ギャラクシアンファン等々…ナムコファンで集まらない?

ナムコ花博出展を祝って、みんなで喜びをわかちあえば楽しさも倍増! 同窓会気分でワイワイ語り合った後に記念撮影とくれば、忘れられない花博の思い出となるはず…。

4月に花博見学を考えている人は、15日に合わせてみては? 関西近辺の人は、是非集まってほしいな。

あっ、そうそう、当日は目印として今月号の付録「ギルお面」をかぶって集合すること。

もちろんその日の様子は、NG6月号にバッチリ載るから、お楽しみに。

キミの勇姿を待っているぞ!

集まれ!!

ピピ〜〜

ブラックナイトの三面図

▲第7景(闇の騎士):回廊の窓際に立っていたブラックナイトが、突然剣を振りかざし乗客めがけて襲いかかってくる。魔法の剣でブラックナイトを攻撃し、倒すとトレジャーポイントが得られる

▲11〜12景(竜の広場):いよいよ最大の難所だ。巨大なドラゴンが首を上下に動かし、尻尾を左右に振りながら襲いかかってくる。ドラゴンを倒すと「希望の鍵」を手に入れることができる

そして…

あとは乗ってからのおたのしみ!

ゲームスポット ダウンタウン

花博の総仕上げは、ヨーロピアン調でアンティックなゲームスポットで思いっきり騒ごう! 愉快でやさしいカーニバルゲームに興じれば、いつしか気分もリラックス。ダウンタウンに灯がともり、陽気な笑い声の中で博覧会の夜はふけていく――。

ダウンタウンは、ヨーロッパの移動遊園地、「キルメス」のカーニバルゲームを集めたゲームスポットです。その中で特に注目したいのは、ナムコ製のカーニバルゲーム5種! これがなんと、従来のカーニバルゲームにナムコのゲームメカのノウハウを活かして特別開発した、ナムコのオリジナル製品なんだね。きっと、今までのカーニバルゲームにない楽しさを味わってもらえるはず! ここでは、その一部を紹介しようね。

これがうわさのナムコオリジナルカーニバルゲームだ!

WANI-WANI PANIC LAND(ワニワニパニックランド)

あのワニワニパニックが8台勢揃い! 2人以上で同時にスタートして、一番早く70点に到達した人は景品がもらえるゾ!

LUCKY MONKEY(ラッキーモンキー)

手とシッポにフックのついたモンキー(ぬいぐるみ)をネットに向かって投げよう。うまくモンキーがネットにぶら下がったら、景品を差し上げます

HURRY UP CHEF(ハーリーアップシェフ)

大勢のコックさんの持っているフライパンの中に、目玉焼きを投げ入れよう。みごとフライパンの中に収まると景品がもらえるよ

POM CAP(ポンキャップ)

巨大なビンの口から伸びているコルク。キャップを引っ張り、放すとゴムの力でコルクキャップが飛ぶよ。みごとビンに栓ができると、景品がもらえるんだねぇ

TIP DOWN(ティップダウン)

目の前のスタートドミノをタイミングよく倒そう。全てのドミノを倒し、前方のキャラクターにドミノをぶつけると景品がもらえるよ

新製品情報

史上最強! 脳細胞活性化ゲーム!!

クラックス

KLAX

パドルで色のついたタイルを取り、下の箱へ落とし、タテやヨコやナナメの列を作ろう!! 一度やったらやめられない、本格的パズルゲームが今、日本に上陸――― BY ATARI!!

4月上旬ゲームセンターに登場

▲青のタイルがナナメのクラックスを作っているところ

LOCATION NETWORK
ロケーションネットワーク

今回のロケネットは東京近郊エリアの探索！　PC千葉セントラルプラザ店改装にみる最近のゲームセンター事情、東京湾岸の整備計画に触れ、キミなりに時代の流れをキャッチしてみよう！

PC千葉セントラルプラザ店
特別座談会　近ごろのゲーセン事情

いま注目の　東京ベイエリアで自然体験！
●葛西臨海水族園
●夢の島熱帯植物館

◆ロケーション紹介◆
プレイシティキャロット 千葉セントラルプラザ店
装い新たに、明るくオープンなアミューズメントスペースの誕生！

ショッピングセンター千葉セントラルプラザ6階にあるこのキャロットは、去年の4月に改装して約1年になる。アイスクリームや飲み物の販売、ゆったりしたスペースの休息コーナー、大型筐体が多くなったことで、女性やファミリー層に圧倒的な人気を呼ぶようになった。
　また、近くに映画館があるせいか、映画を観た後、パンフレット片手にやってくるカップルの姿も見られる。ひと昔前はゲーム雑誌を片手にキャロットにやってくるマニアが中心だったのに、ゲームセンターも随分オープンな雰囲気になってきたね。
　このお店の雰囲気だったら、ゲームセンターが苦手という友達や彼女にも、きっと、気に入ってもらえるはず！

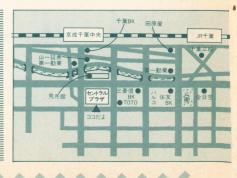
▶「お店に対する要望、意見なんでも、お話ししてくださいね」と店員のみなさん

▲キャロット名物のアイスクリーム
シングルコーン100円は、安いよね。お客さんへのサービスだけで販売しているから、儲けはないんだって！ううっ、泣けてくる

▲休憩用スペースでコミュニケーション。コーラ飲みながら、たまにはゲームについて語りあうのもいいかもね

営業時間／10:00～21:30
定休日／第二水曜日（変更あり）
☎0472-27-3092
住所／千葉市中央3-17-1
千葉セントラルプラザ内

特・別・座・談・会

近ごろのゲーセン事情

明るくきれいに生まれ変わったPC千葉セントラルプラザには、女の子や家族連れがたくさんやってくるようになった。どうやら、ゲームセンターで誰もが気軽に遊べる時代がやってきたようだね。そこで、キャロット改装前からの常連客である時田クンと箕輪店長に、キャロットの改装前と後について語ってもらったよ！

ゲームマニアが姿を消し、女性客、ファミリー層で賑わうキャロット

S子▼時田くんはずーっと、ここに通っているの？

時田◆そうですね。改装前は結構来てましたけど、改装してからはゲームをやるために、通いつめるということがなくなりましたね。

S子▼改装前と後、具体的にはどのように変わったのかしら？

店長●まず客層がガラリと変わりましたよね。昔は常連客が結構いたんだけど、今は女性客やファミリー層がグッと増えてますよ。

時田◆ビデオゲームの台数が減っちゃいましたからね。

店長●そうだよな、昔は50台ぐらいあったのが、今は3分の1ぐらいになったからね。

時田◆昔はキャロットに来ている人だったら、ぜんぜん知らない人でもゲームを通して友達になれてね。で、そんな友達に会うためにお店に通うという目的もあったんだ。

店長●あぁ、結構ワイワイやっていたよね。今は、入れ替わり立ち替わりゲームを楽しむ人で賑わうという感じだからね。同じ顔ぶれが揃うということはまず、ないもんな。

時田◆デパートに買い物に来た人が気分転換に来るという感じで、ゲームをプレイすることを目的にキャロットに来る人って少ないんだもん。

S子▼でも、とっても明るい雰囲気で、ゲームセンターも随分、入りやすい雰囲気になったもんだなぁーって、S子なんて感心しているんだけどね。女の子も多いし……。

店長●女性が来るということは、入りやすいということですからね。昔の閉鎖的な雰囲気に比べると、すごい進歩ですよね。

時田◆ある意味では、これが理想的なお店なんだろうね。僕もここが改装になる前は、一般の人や女の子も気軽に入れる明るいお店を望んでいた一人だから……。でも、いざここがそうなってみると、何かちょっと違うんですよね。

雰囲気は最高だけど、昔の熱っぽさがないのは、時代の流れ!?

S子▼何がどう違うわけなの？ゲームセンターが一部のマニアのためのものから、オープンになってきたっていうことは、とっても喜ばしいことじゃない!?

時田◆うん、確かに雰囲気は最高だよ。女の子の間でも評判いいしね。——ただ、昔はね、マニア同士ゲームの話をしたり、アルバイトのお兄さんに攻略法を聞いたりして、ゲームを通しての熱っぽい人間関係があったんだ。日曜日にはジャンケン大会とかイベントが必ずあってね、一度も勝てなかったけど、結構楽しかったんだよね。……あの暖かい雰囲気がちょっと懐かしいのかな。

店長●昔はゲーム好きの店員が多かったからなぁー。イベントなんかもボンボンやって、雑誌に載せたりハイスコアをつけたりして、いろいろ工夫していたっけなぁー。ただ、今は、時代の流れが変わったというか、イベントなどをやっても盛り上がらないんだよね。昔はマイクを使って大会なんかやったりすると、20～30人ぐらいの人だかりができたもんだけど……。

今はそれをしなくてもお客さんが結構楽しんでくれていて、賑わっているわけだからね。確かにビデオゲームがブームの時は、独特の熱っぽさがあって、ゲームに青春を賭けているような人が多かったもんな。

客層の入れ替わりにより、変化してきたゲームセンターでの遊び感覚

S子▼お客さんのゲームセンターでの遊び方も変わってきているみたいね。そういえば、ここは大型筐体が多いですよね。

店長●ええ、団体で来たらみんなでできますからね。食事が終わった後、家族なんかで楽しめますし……。

時田◆大型筐体は全身でゲームの世界を味わえるから人気あるよね。

S子▼気分転換でやるから、スポーツ感覚でスカッとするゲームが求められているんじゃない？

店長●最近、輪投げやサイコロゲームなどのカーニバルゲームが人気があるようですよ。

S子▼そうそう、昔ながらの遊びで、ぜんぜん新しいものじゃないんだけどね。

店長●そういう単純なものが、遊び

PC千葉セントラルプラザの常連客になって6年。季刊のころからのNG読者でもあり、「goodラッグ」のペンネームを持つ元チャレンジマシ。お気に入りのナムコゲームは『ドラゴンスピリット』。高校2年生。文芸部在籍

常連客 時田クン

昭和53年～56年の3年間、昭和62年の約1年、PC千葉セントラルの店長を務め、その後、各お店を経て、今年の1月に、ベイヒルトンナムコランドから再びPC千葉セントラルプラザの店長へ。お客さんが楽しんでくれる雰囲気をこよなく愛するナムコ入社12年のベテラン店長。37歳、B型

PC千葉セントラルプラザ店 箕輪店長

PC千葉セントラルプラザ改装前と後

改装前

◀お客さんは中高生が中心で、女の子なんてまずいない…。2〜3年前は、ゲームセンターといえば、みんなこんな雰囲気だったっけな

◀テーブル筐体が50台ぐらい、お店にぎっしり並んでいる。人がいっぱい入ると身動きができなくなるんだよね

改装後

▲大型筐体がお店の半分以上占めている。『ウイニングラン』、『ファイナルラップ』、『フォートラックス』等、通信機能搭載のゲームが多い

▲女の子がワイワイ騒ぎながら『ファイナルラップ』をやる姿が見られるね。カップルやファミリー客も多いゾ

▲スポーツ感覚で楽しめるミニボーリングやエア・ホッケーなどで熱くなる人が多く、ゲームセンターに明るい笑い声が響くようになったね

◀飲食コーナーには、ビデオが上映されており、ゲームをやらない、買い物帰りの人なども気軽に休んでいる姿が見られる

の原点でもあるわけですからね。

S子▼誰にでもすぐできるしね。

店長◆逆にいうと今はもう、ビデオゲームの時代ではないのかもしれないですね。

時田◆うん、最近は昔ほど目新しいゲームが出ませんからね。みんなどこか、前にあったゲームをちょっと足したような感じだから、それほど夢中になってやるということはないし……。それに、ある程度腕が上達しちゃえば、新しく出たゲームというのは、あっさりクリアしちゃうというのが多いんですよね。

店長●そうだね。でも、それでもやっぱり、本当にゲームの好きな人っているんだよね。私なんか、そういう人を見るのが楽しみでね。昔に比べると、そういう人が減ってしまったことは、ちょっと残念だよなぁ。今じゃ、ビデオの台数も少なくなっているから、ビデオゲーム好きな人には気の毒だなって思っているんですよ。でも、そういう人たちの要望もできる限り聞いていきたいと思っているんですがね。

時田◆それは、うれしいこと聞いたな。さすが店長。

S子▼箕輪店長だったら、きっと新しいお客さんも昔からのお客さんも大切にしてくれそうね。店長、これからもがんばってください。

座談会を終えて

一般客や女性客が増え、理想のゲームセンターに近づいてきたはずなのに、時田クンは〝何か〟が違うという。S子自身、取材で全国のお店を訪ねても、確かに最近は、熱っぽい読者やゲーム少年にめったに出会わなくなったのも事実ね。〝時代の流れ〟といえばそれまでだけど、この現象をみんなはどう感じていますか？　キミの近ごろのゲーセンに対する意見を聞かせてください。

●宛先　NG編集室　ゲーセン係

ロケーションよりみち情報

いま注目の東京ベイエリアで自然体験！

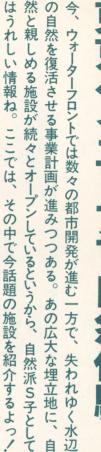
今、ウォーターフロントでは数々の都市開発が進む一方で、失われゆく水辺の自然を復活させる事業計画が進みつつある。あの広大な埋立地に、自然と親しめる施設が続々とオープンしているというから、自然派S子としてはうれしい情報ね。ここでは、その中で今話題の施設を紹介するよっ！

▲ツノメドリ(パッフィン)
ウミスズメ科、ハトより大きい

▶クロマグロ、キハダ、カツオなどが群れをなして泳ぐ姿は迫力満点！

▶建物外観

◀原色の美しい魚にうっとり！カラーでないのが残念!!

葛西臨海水族園

交通／京葉線葛西臨海公園駅下車。徒歩5分
☎03－869－5151
入園料／大人600円、中学生200円
時間／9時30分～17時（入園は16時まで）
休園日／月曜日（祝日の場合は翌日）

東京ディズニーランドへ取材に行く時、電車の窓からひときわ目立ったガラス張りのドーム。それが実は、日本最大の水族館、葛西臨海水族園だったのよね。去年の10月にオープンしたこの水族園は、東京都が着手している野鳥公園整備計画の一部として建設されたもので、'93年春には、この水族園の周囲には、30haに及ぶ規模の「野鳥園」が完成するんだって！　東京湾岸に、かつての自然が少しずつ甦りつつあるわね。ワクワク。

さて、この水族園では、まずなんといっても"マグロの群泳"に注目してほしい。2200tのドーナツ型の大水槽に、約1500匹ものマグロが、すごい勢いで泳いでいる。まるでメタリックで塗装されているのかと思うくらいキラッと光る魚影には、誰もがうっとりするよ。

●レポーターたちの感想

来々クン：マグロもすごかったが、ミジンコほどの海ホタルが、一生懸命生きている姿に自然の偉大さをしみじみ感じたね。

時田クン：バードウォッチャーのはしくれである私は、パッフィンを見られたことが空はもちろん、水の中でも飛べる。スゴイぜいたくな奴だ！

S子：マグロがあんなにステキだなんて、今まで知らなかったわ!!　キャッ！

◀トロピカルムードに酔いしれるS子

▼建物外観

◀南の島の大王を扇ぐためのオオギバショウの葉っぱは、こんなに大きい!!

▲レポーターの来々クンと時田クン
水族園のおみやげ売り場には、魚たちのぬいぐるみや、かわいいグッズがたくさん！

夢の島熱帯植物館

交通／地下鉄有楽町線新木場駅下車徒歩10分
☎03－522－0281
入館料／大人200円、中学生100円
時間／9時30分～16時
休館日／月曜日（祝日の場合は翌日）

ゴミ処理場として有名な夢の島は、今や木木が生い茂り、広場には芝生が敷きつめられ、緑豊かなフィールドと化している。野球場、陸上競技場、体育館、サイクリングロード等スポーツ施設も充実してきて、中でも江東区の清掃工場の余熱を利用した温水プールの人気は高い。同じように余熱利用施設として見逃せないものに熱帯植物館がある。

高さ30メートルもある半円球ドームが3つ並ぶ熱帯植物館の中は大温室。冬でも25度を保っているんだって。温室に入ると、そこは熱帯の水辺。辺り一面、木生シダが生い茂り、大きなオニバスが水に浮かんでいる光景が印象的。ハイビスカスなど色鮮やかな草花がトロピカルムードを盛り上げ、そこにバナナやオオギバショウの巨大な葉が現れると、気分はもうポカスカ探険隊。ウッキャキャ！

●レポーターたちの感想

時田クン：人間が人工的に造りあげた小さな自然空間といえども、都会のあわただしい中で生きている私たちが、このような所にくると少し、心が優しくなれるような気がするね。

S子：もとを質せばゴミの島。ゴミの上なのに文句も言わず、あんなにきれいに咲いている夢の島全部の植物に拍手を送りたい！

ついてこないでったら

ひとりじゃどこへも行けないくせに

ACT.5

迷廊館のチャナ

ふじ ひろし

うそじゃないでしょね
オルオルはチャナにうそついたことない

ギィ

きゃー　きゃー
ドタバタ
バタ

ゴロベイは恐くないよ

またそうぞうしい生き物を連れこみおって

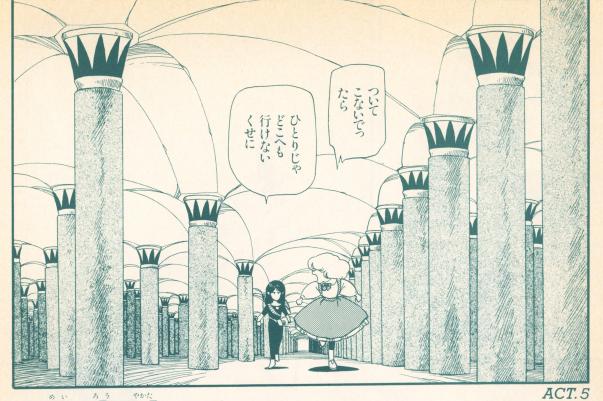
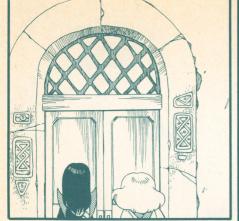
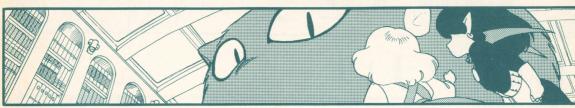
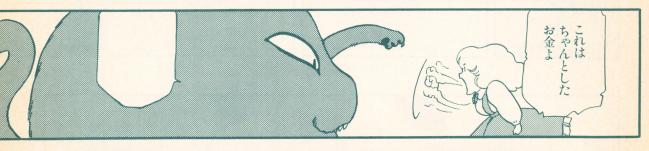
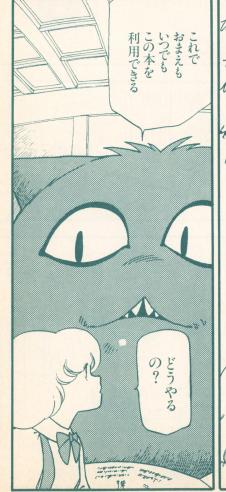
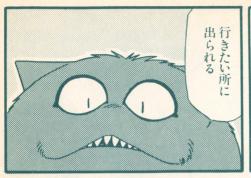
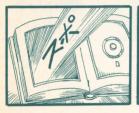
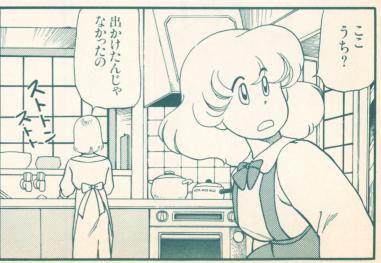
わたしはチャナよ！

ゴロベイまたこの本貸して

あんまり気安くわしの本を使うな

チャナ
ゴロベイに
本の使用料
払って
これしか
持って
ないわ
そんな
メダルじゃ
だめ
これは
ちゃんとした
お金よ
え？
これ？
これは
すごい
大した
ものだ
あれ
ガラス玉
よ
ここに
おまえの
名前を
書くのじゃ
HoNyoNyo
チャナ
これで
おまえも
いつでも
この本を
利用できる
どうやる
の？

to be continued.

元気新聞

ふわーんとあったかい風が吹くと、あっ4月って思うね。よみがえる学生時代の記憶……。さて今月の雑貨屋は、ちとせさんが大活躍してくれたよー！

『マーベルランド』は最高

このゲーム、アクションも楽しいが、なんといってもサブゲーム（ボスとの対決）がおもしろい!! 欲をいえばサブゲームの種類を増やしてほしかった。2種類というのは淋しいよー。他に「あっち向いてホイ」とか「早食い競走」「一気飲み競争」なんかあれば笑えたかも……。

それから質問。なぜ、敵と引き分けで敵の勝ちなんだよっ!! でもゲーム自体はおもしろいし、BGMも楽しいから、まっ、いいか!!

Ⓝ神戸市　ナムコロガシ

サブゲームは僕ももっとやりたかったところなんですよね。キミのアイデアなかなかいいと思います。それから引き分けでプレイヤーが負けるというのは、プレイヤーが挑戦者だからなんです。タイトルを奪うには勝つしかない。これは勝負の世界のセオリーですよ。開発担当ちとせ

"マーベルランド"ってもしかして……

のそさんこんにちは。今、僕は『マーベルランド』に夢中。でも一つ疑問があります。確か『ワルキューレ』の舞台はマーベルランドだったはず。ということは、この2つのゲーム、何か関連があるのでしょうか。教えてください。Ⓝ千葉県　田中康之

コニーランドにある遊園地に"マーベルランド"と名をつけた理由は、このコニーランドに昔から伝わる伝説の地が"マーベルランド"だったからなんです。その"マーベルランド"が果たしてワルキューレの舞台となった"マーベルランド"なのか否かは今のところ誰にもわからないようです。ちなみに、この伝説とは、次のようなものです。

その昔、平和の国「マーベルランド」あり。
緑濃き森、美しく澄み渡る水、咲き乱れる花々。
哀れみと、いたわりを知り、優しさに満ちた
人々の住まう桃源郷。
その地、悪の闇に包まれし時、神の化身地に
降り立ち、悪を封じ、再び平和を取り戻せり。
その昔、平和の国「マーベルランド」あり。
神の守護せし国なり。
全ての時を生み、全ての人々を導く
桃源郷なり。

開発担当ちとせ

ほ～、杉本くんはベテランなんだね。気持ちよく走れるなんてうらやましい。僕ももっと練習しよう。（のそ）

▼三重県　杉本達哉㊇

元気新聞インタビュー　『迷廊館のチャナ』ふじひろし先生ってどんな人？

キミは毎号チャナを読んでくれてるかな？　この不思議な世界に魅せられた読者のみんなから「ふじ先生のこと教えて！」という質問がいっぱい。そこでNG取材班が直撃インタビューしてきちゃったよ。

NG　ふじ先生、『迷廊館のチャナ』にはファンレターがたくさん来るんですよ。
ふじ　本当？　うれしいな。
NG　ところで、まんがはいつ頃から描き始めたんですか？
ふじ　そうだなあ、小学生の時はもうストーリー仕立てのまんがを描いてたなあ。子供の時って誰でも絵を描くのが好きでしょ。ぼくの場合、その延長でずっと描いてきたって感じかな。
NG　初めて作ったお話ってどんなものでしたか？
ふじ　そうねえ、動物がたくさん出てくる話だったな。イヌとかネコをキャラクターにしてね。でも、もうあんまりよく憶えていないよ。
NG　アニメは見ましたか？
ふじ　うん、よく見た。『鉄人28号』とか『パーマン』とか。『アトム』や『オバQ』も大好きだったよ。その中でも毎回見てやろうと思ったのは『サイボーグ009』。世界の国々からキャラが集まって、何てカッコいいんだろうと思ったね。
NG　好きなまんが家は？
ふじ　う～ん、たくさんいるから誰とは言いがたいけど、小学校6年で、初めて萩尾望都さんの『ポーの一族』を読んだ時はショックだったなあ。こんな世界があったのかってね。そして、ただまんがだけ描いてちゃダメだ、人間形成をしていかなきゃダメなんだ！　と思うようになったね。それからはジャンルにこだわらず、いろんなものに見て触れて、吸収してやろうと思ったんだ。
NG　なるほど、そういう土台があるからこそ、すばらしい作品が誕生するわけなんですね。
ふじ　そう、それからね、ぼくが大学時代、マン研の仲間たちに随分推薦した作品がTVアニメの『未来少年コナン』。これも毎回見てやろうと思った。以来、宮崎駿さんは大好きなんだ。
NG　では最後に、これから描いてみたいと思う作品の構想を聞かせてください。
ふじ　そうだなあ、ぼくはフィクションも好きだけど、ドキュメンタリーにもものすごく興味があるんだ。実際に起きた事件を取りあげて、その当事者の気持ちなんかを表現してみたいとも思ってるんだ。あとは、ぜひとも長編に挑戦したいね！

いい作品を生み出すには『人間形成』が大切なんだよね！

●ふじ先生に質問大募集

気さくにインタビューに答えてくれたふじ先生は、とってもあったかい印象の人だったよ。ふじ先生にもっと質問したいって人は、雑貨屋宛にお便りちょうだいね。誌面でお答えするからね。

▶ふじひろし先生の自画像だよ

和田君は今どこに……

大変久しぶりに手紙を書きます。実はNG No.7の元気新聞に載せていただいたどうも原田です。僕も17歳になり、**ああゆう心配**はなくなりました。僕は3年連続市内のおもちゃ屋で年末だけバイトしてましたが、去年ぐらいからNGが来なくなり、「どうしたのかな…」と店の人と言ってましたところ、先日おもちゃ屋へ行くと、一冊このNo.33があったので家に持ち帰り読んでました。僕は本当にNGが好きです。何かこれを読むと元気が出るのです。

それから、3年前の話になりますが、そのおもちゃ屋に働いていたお兄ちゃん（和田君）にぜひ会いたい。NGもナムコのよさも教えてくれたのはみんなその人でした。本当に尊敬しています。どうかNGで「たずね人」してほしいです。そのおもちゃ屋では大変たくさんの人たちと出会い、別れていきました。でもとても楽しかったです。さっきの和田君ですが、きっと今でもNGを見てると思うので

「ニシダヤに来いよ、和田君。3年間バイトして待ってたのに現れろよ。メガネをかけている立花こと原田だ。電話してくれ」

と伝えてください。お願いします。

▲これが原田くんなのだ

Ⓝ兵庫県　原田敦郎

3年という時の流れを思い、のそは感動しています。原田君、おじいさんになるまでナムコファンでいてくださいね。（No.7はまだ在庫あるよ。らっきー）　NGのそ

今月の質問

まずは『スプラッターハウス』のPC化おめでとうございます。実はこのイラストの子の名前がわかんないんですけど、教えてくれませんか。

●三重県　亜鬼(元)

答　これがジェニファーなんだよーん。

今月の4コマ

●岐阜県　YOCKYⓃ

救世主 オルオル？の巻 by YOCKY

4コマの作品はほとんどがチャナのパロディだったよ。まとめやすいからなんだろうね。でもみーんなチャナネタじゃちょっと芸がないね。もっといろんな作品を待ってるよ！
NGのそ

ナムコ・キャラはすごい!

No.33のP.21で″ナムコの女性キャラクターで好きなものは?″という質問がありましたよね。あれを見て、ふと思い出したのが、半年程前に某ファミコン誌でやった″ファミコン美少女キャラコンテスト″。結果なんですが、次の表の通りです。なんと、1、2位がナムコ・キャラ! 実はその時僕の描いたワルキューレのイラストが載り、それ以来ワルキューレ一筋にイラストを描き続けているといういわく付きのコンテストなのです。それにしても、この票の集まり方は尋常ではない……。他にもいろんなコンテストがあったのですが、2000票も数人のキャラに入っているなんて……。

Ⓝ東京都　ポン太

そういえば、ポン太くんはワルキューレをよく描いてたね。ん、P.34のイラストもそう? そういえばNG No.31のファンアンケートの結果も、ワルキューレが1位※1だったんだよね。今でも「ワルキューレのポスターが**どうしても欲しい!**※2」なんて手紙がたくさん来るんだからすごいよね。これって現代の恋の病のひとつなのかなあ。**NGのそ**

▼「美少女キャラコンテスト」の集計だ

位	キャラ（作品）	票	位	キャラ（作品）	票
1位	カイ（ドルアーガの塔・カイの冒険）	2764票	11	ムーンブルクの王女（ドラクエII）	207
2	ワルキューレ（ワルキューレの冒険）	2435	12	ラビィ（ガルフォース）	186
3	橘あゆみ（ファミコン探偵倶楽部）	2172	13	優子（無幻戦士ヴァリス）	147
4	温泉の女の子（桃太郎電鉄）	2068	14	中山美穂（トキメキハイスクール）	139
5	シルヴィアーナ（シルヴィアーナ）	1921	15	アテナ（アテナ）	128
6	エリーヌ（ジーザス）	702	以下、ナムコキャラ（30位までの）		
7	音無響子（めぞん一刻）	581	18	ユニコ（ドラゴンスピリット）	74
8	セリナ姫（ロマンシア）	372	27	リルル（ドラゴンスレイヤーIV）	25
9	ルシア（マドゥーラの翼）	261	29	弓子（女神転生）	21
10	キャル（リップルアイランド）	240	文字が小さくてスミマセン。		

オタンコのコーナー!!

わーい。NG '89年10月号のオタンコ放浪記をこんなにわかってくれて、S子は感激。連ちゃんの採用になってしまうけど、ダントツだったんで紹介しちゃうわ!

オタンコのコーナーがピンチだという情報をキャッチした私は、オタンコをつぶさないために「オタンコ探索隊」を結成（といっても私と友人の2人だけ）。オタンコを探しに冬の街へ旅立ったのだ。成果はこの3点。どうですS子さん、我々の品揃えは! これからもオタンコ探しに命を賭け、がんばります。

とんかつの「デブ」とそば屋「やぶ」
この2店は見るからに対立しそうな感じだなあ。デブとやぶ、ウ～ムこの2店は並んで建っているからおもしろいんだなあ。

ラーメン屋中華「ニャンニャン」
今回発見した中で一番の大物だ。店の名前とうらはらなお店の構え。ニャンニャンと言うからかわいい女の子がいるかと思えば、変なおやじがいるだけだ。いったいどうしてこんな名前つけるんだろう。

「民芸そば角禧（かどき）」の看板
続いて我々が発見したオタンコがこれだ。地上5～6メートルの所にそびえるこのそば食い人形。鼻の赤さといい、ただ者ではあるまい。夜になると″そばが光る″ということもつけ加えておこう。

●発見者　愛知県　玉腰くん

S子　ベリーグッド、NG杯※3よ。もっと全国にオタンコ探索隊ができるといいなあ。

※1　'89年10月号(No.31)の「ナムコ・キャラクター人気投票」の結果を発表しよう。1位ワルキューレ、2位パックマン、3位カイ、4位ベラボーマン、5位ギル、6位景清、7位マッピー、8位アルテミス、9位モモ、10位リック、アムル。やっぱり、ワルキューレ、カイはここでも強かったね。

※2　こういったお便りは多いんだけど、本当にポスターはもう在庫がないのでお譲りできないんです。ごめんね。そのかわり朗報がひとつ。『ワルキューレ』のキャラクターグッズができることになりました。詳しい情報はP.25を見てね。

※3　玉腰くんはもうTシャツ持ってると思うので、別の物を送るわね。

【ゲームインプレッションコーナー】

ナムコゲームに物申すって人のための「ゲームインプレッションコーナー」も第2回目。開発担当者にとってもあなどれないページとなってきたぞ。さあ、今回は『ウイニンググラン鈴鹿GP』への意見がどっさりだよー。

こんにちは、読者代表（NGクラブ）のNYANKOです。ゲームファンと開発者を結ぶ貴重なページを担当できて最高！ キミも参加してよね。

では、項目別に意見を見ていきましょう。

◎ポリゴナイザーにも賛否両論

まず〈1〉。**グラフィック**のことで一番多かったのがポリゴナイザーシステムについての意見だね。「シンプルが一番」という人もいれば「背景がさみしい」という人も。コース中のどの位置からの景色でも計算で出せちゃうというのが、このシステムのよいところなんだけど（だからスピンも逆走もできる）、やはりゲームとしては物足りないという人もいるみたいですね。

「もう少し細い多角形になるといいな」なんて人もいました。あと、「カーブの様子がよくわからない」というご意見。これは視点の低さはともかく、コース両端の壁で左右の色に違いのない箇所があること、壁が低いこと、背景に物体の少ないことなどが原因ではないかなあ。

BGMは、エントリー中の曲に人気があるみたい。でもレース終了時の曲はイマイチって人が多いね。あと、「CD出してっ！」「メロディーラインが聞きづらい」「調整の悪い店が多かった」など。「複数プレイで遅れてコインを入れると、曲が混ざって聞き苦しい」という声もありました。確かにそうだね。

◎充実したお店が必要だね

通信機能の効果についての主な意見は、「ある程度の腕前の人が複数いて、その人たちでプレイすればすごく効果があるが、そうでなければあまり意味がない（中・上級者）」「うまい人とプレイすれば長く楽しめるのでよい（初級者）」「知らない人と気軽にプレイできるのがよい（全般）」などです。他には「通信機能をつけるなら、もっとみんなで楽しめるゲームにしてほしかった」「1台か2台しかない店ばかりだった」という声も。2シートぐらいでは、通信機能は生かされないかもね。BGMも通信機能も、開発以後、つまりお店の問題もあると思うな。気持ちよくプレイするには、充実したお店が必要だなって気がしますね。

◎初心者には難しすぎるかな

さて、**操作性**ですが、何といっても「難し～い」という感想が圧倒的。いくつか挙げると、「初心者にはとっつきにくい」「本物の車に近づけすぎてもいけないと思う」などなど。中・上級者だと逆に「本物に近くてよい」という感想になるようです。その他には、「コースが画面からハミ出ることが多い」「ヘアピンやシケインでのシフトダウンが大変」「シートの位置を設定できるといいのに」という意見がありましたね。

◎実車感覚の本格的ゲーム

続いて〈2〉。**『ファイナルラップ』と比較するとどうか？** という質問だったんだけど、やはり2つのタイプに分かれているんだよね。『ファイナル――』より**好き**という人の大多数が「実車感覚が味わえるから」という意見でした。逆に**きらい**、という人の挙げた理由は、「リアルすぎる」「とっつきにくい」というものなんですね。つまり、同じことが人によって好きな理由になったりきらいな理由になったりしてしまうわけなんだ。長所と短所は裏表ということかな。「プレイヤー層がはっきりと異なりますね」なんて感想をくれた人がいたけど、本当にそうですね。

◎まだまだ要望はいっぱい

そして〈3〉。いやー、いろんな意見や感想があって楽しいですね。ここでは主なものだけを紹介しましょう。「他にもいろんなコースで走れるようにしてほしい」「なぜランキングとネームレジストがないの？」「後続車が速くなるのは蛇足だと思う」「なぜ優勝しても〝ウイニングラン〟をしないんだ」「ヘッドホン端子をつけて」などなど。他にもいろいろあるんだけど、スペースがなくってゴメンなさいっ！

集計結果から見ても、このゲームは好ききらいがはっきり分かれることがわかりますね。僕は、どっちつかずのゲームより、こんな感じの徹底したもののほうがいいと思ってます。でもそれは、初心者向けのゲームも同様に出していればの話。「とことん楽しめるもの」と「かなりリアルなもの」、どちらも大切に育てていってほしいな、なんて思ってます。じゃまた次回まで、バイバイキー。

◀前回の結果発表▶▶▶（サンプル数　53）

前回のテーマは【ウイニングラン鈴鹿GP】

結果はこれだ！〈1〉項目別に評価すると何点？

	つまらない 1	2	3	4	おもしろい 5
1 グラフィック	0	2	8	19	26
2 BGM	0	5	12	22	17
3 通信機能の効果	1	4	6	14	29
4 操作性	4	6	13	14	18
5 総合評価	1	3	9	23	18

◀次回の課題発表▶▶▶

次回のテーマは【マーベルランド】

〈1〉～〈3〉の質問にハガキで答えてね！

〈1〉 項目別に評価すると何点？

	つまらない				おもしろい
①グラフィック	1	2	3	4	5
②BGM	1	2	3	4	5
③仕掛けのおもしろさ	1	2	3	4	5
④攻撃やアクションのおもしろさ	1	2	3	4	5
⑤操作性	1	2	3	4	5
⑥総合評価	1	2	3	4	5

〈2〉 ずばりこのゲームのどんなところが一番よかったですか？

〈3〉 その他の意見、感想

●応募要領はP.22の投稿募集を見てね。〆切は4月13日だよ。

開発担当者の話

アクセルワークがポイントなんじゃ

鋭い意見、ありがたく拝見したぞ。わしも気になっていたところなどを指摘されると、ムムム……と反省することもしばし。だが、一番問題になっていた、初心者には……という点は、わしらの主旨が「F-1の追体験」というところだったんで、しょうがないんじゃよ。まだ両立は難しいからの。ただ、練習次第ではみんな上達できるはずじゃ。上達するとおもしろさがわかると思うぞ。

若だんな

〈若だんなのワンポイントアドバイス〉 アクセルワークのコツとは、踏みっぱなしにするのではなく、踏み込んだり緩めたり離したり、これをうまくやることなんじゃ。特にS字に効果が現れるぞ。

〈NGクラブ〉 NG No.33のP.26で紹介した通り、これはNGをバックアップするために生まれた読者の自主的サークルなんだ。ゲームインプレッションコーナーは彼らのアイデアで生まれた初めてのコーナー。NYANKOくんは福岡支部のリーダー、ゲーム歴10年の大学生だよ。

笑撃の ことわざ予備校

4月から本物の予備校生になっちゃったー、なんて人も多いかな？　そんな人は息抜きにことわざ予備校へおいでよね。

偏差値	プレゼント
49以下	NGえんぴつ
50～65	ナムコTシャツ
66以上	図書券3000円分

作品1 載らぬハガキは書き損よ

意味●「捕らぬ狸(たぬき)の皮算用」より。見ての通り。〈鹿児島県　東薗雄一〉

そうね。でも必ずしも無駄にはなってないよ。だってたとえNGに載らなくても、スタッフは目を通してハガキが来たって事を喜んでいるもの。東薗くんは偏差値52かな。

作品2 載るまで出そうことわざに

意味●「鳴くまで待とう　時鳥(ほととぎす)」より。僕のことわざ予備校に対する意気込み。〈長野県　マネピス〉

いい根性してるぜ。その意気込みの成果で今こうして採用になったね。おめでとう！　マネピスくんは65だぞ。

作品3 投稿したい時にネタはなし

意味●「孝行したい時に親はなし」より。いつも投稿しようと思っているのにネタがなくてできないこと。〈沖縄県　宮平良博〉

なにをおっしゃる宮平くん。キミはけっこうがんばって投稿してくれてるじゃん。でも確かにこういう人もいるかもね。宮平くんは58。

作品4 もうあるネタは姿隠す

意味●「能ある鷹は爪を隠す」より。どんなに面白いネタでも、以前載っていればNGに姿を現わせないことのたとえ。〈東京都　ちゃま〉

鋭いねえ。過去の文例をチェックするのは確かにテクニックの1つだ。投稿にも「傾向と対策」なんて本が必要かもね。ちゃまくんは偏差値60。

作品5 便は急げ

意味●「善は急げ」より。見ての通り。〈岐阜県　林直樹〉

今回は投稿ネタでまとめてみたんだけど、しめくくりはこれ。便も早いほうがいいけど、投稿も、思いついたらソク書こう。ペンは急げだよ～ん。ちょっと落としたところで林くんは48ってとこかなー。

★投稿 募集中

●雑貨屋(担当のそ)
イラスト、おたより、質問、怒、アイデアなどはみーんなこの雑貨屋に送ってね。のそがみんなに代って開発スタッフにいろいろ聞くこともできるからね。

●オタンコナスのコーナー(担当S子)
ぷっと笑ってしまうようなー本はずれた物や出来事を教えてね。

●ことわざ予備校(講師ウニ)
〆切を気にせずにとにかく書く事が大切。だんだんうまくなるハズ。

●ゲームインプレッションコーナー
(担当　NGクラブNYANKO)
みんな、ナムコゲームを盛り上げるために一役買ってくれないかぁ？　厳しい批評大歓迎だよ。今回は特別に、このコーナーにお便り(ハガキでOK)をくれた人の中から抽選で20名にプレゼントが当たるよ。賞品はP.34。住所、氏名、年齢、TELの後に希望のプレゼント名を書いて送ってね。

〈お　礼〉
ⓃのNG杯の人には、「NGオリジナルTシャツ」、㊄の元気杯の人には「ナムコ・オリジナルパックマンタオル」をプレゼント。ゲームインプレッションの人には抽選で20名にP.34のプレゼントが当たるぞ。

〈応募要領〉
郵便番号、住所、氏名、年齢、TELを書いて、〒146東京都大田区矢口2の1の21 ㈱ナムコ・NG編集室「元気新聞○○係」へ。

〈〆　切〉
次号（5月30日発行の6月号）に採用になるための〆切は**4月13日**だよ。それ以降に着いた物はそのまた次号（7月30日発行の8月号）の検討対象になるからね。でもオタンコやことわざなんかは気にせず出してね。

◀お●し◆ら●せ▶

★NG最新号、バックナンバーの申込み方法

NGの最新号やバックナンバーをご希望の方は封書で申し込んでください。
❶郵便番号❷住所❸氏名❹TEL
❺希望するNGのNO.と冊数
❻合計の冊数、
を明記し、1冊～4冊の人は切手、**5冊以上の人は郵便小為替**で、右の表から該当する額を同封し、次の宛先まで送ってください。

■宛先：NG編集室「NGお届け」係

■注意①最新号は1人4冊までです。
②すでに出ている最新号とバックナンバーを組み合わせて申し込むことはできますが、次に出る最新号とバックナンバーの場合は別々に送ることになるので、申し込む時も別々にしてください。
③郵便小為替は郵便局で購入できます。

NG申し込み料金リスト(税込)

数	料金	送金
NG1冊	210円	切　手
2冊	250円	
3冊	300円	
4冊	350円	
5～9冊	500円	郵　便 小為替
10～14冊	700円	
15～19冊	900円	
20～24冊	1.000円	

●定期購読ご希望の方へ●

定期購読をご希望の方には、詳しい申し込み方法をお送りしますので、ハガキでご請求ください。宛先はNG編集室「定期購読」係です。

NGバックナンバー在庫リスト　'90 3月10日現在

〈1986年〉
●月刊創刊号(11月号)ゲームミュージックのできるまで、源平原画集他
●NO.2(12月号)ファミスタ、メトロクロス、ボードGドラバス他

〈1987年〉
●NO.3(1月号)3Dサンダーセプター II、ローリングサンダー、ドラバス他
●NO.4(2月号)午後の国スペシャル、ナムコット制作裏話他
●NO.5(3月号)パックマン誕生物語、ワンダーモモ、ボードGのできるまで他
●NO.6(4月号)SPゼビウス物語、さんま、ファミリージョッキー、妖怪他
●NO.7(5月号)ポスターグラフィティ、さんま、対談ルーカス・中村社長他
●NO.8(6月号)ドラスピ、ドラスレⅣ、ファミリーボクシング他
●NO.11(9月号)女神転生、ナムコに訊け、これがラジアメだ他
●NO.12(10月号)ナムコに訊け、ワギャナイザー、パックマニア、Fサーキット
●NO.13(11月号)WHAT'S NAMCO①、サイドポケット、ルパン三世他
●NO.14(12月号)W・N2、ファミスタ'87、Fテニス、スターウォーズ他

〈1988年〉
●NO.16(2月号)W・N4、独眼竜政宗
●NO.17(3月号)W・N5、独眼竜政宗、ナムコクラシック、ワールドスタジアム
●NO.19(5、6月号)W・N7、ファミスタ'87大会、三国志、ベラボーマンのマンガ、NGフォーラム、チャレンジ、ラジアメ通信他
●NO.21(7月号)W・N8ファミコン誌対談、開発者リレーインタビュー、カイの冒険・遠藤雅伸氏インタビュー、チャレンジマン他

〈1989年〉
●NO.27(1・2月号)ウイニングラン、未来忍者、スプラッターハウス秘話、ポップアップ、イングリッシュエクスプレス、ラジアメ通信他
●NO.31(10月号)バーニングフォース、フォートラックス、ロケネット東京ベイヒルトンナムコランド・ディズニーランド、NGクロスワードパズル、美声ホン申し込み用紙他
●NO.32(12月号)ウイニングラン鈴鹿GP、ナムコのドライブシミュレーションの歴史、ロケネット蒲田・聖蹟桜ヶ丘、ウォーホール他

〈1990年〉
●NO.33(2月号)マーベルランド、REN♥AI特集、イベント情報、ロケネット神戸、ナムコカレンダー紹介他

NG品切れバックナンバーリスト

●NO.9(7月号)　●NO.10(8月号)　●NO.15(1月号)　●NO.18(4月号)　●NO.22(8月号)　●NO.23(9月号)　●NO.24(10月号)　●NO.25(11月号)　●NO.26(12月号)　●NO.28(3・4月号)　●NO.29(6月号)　●NO.30(8月号)

連載第5回

『ギャラクシアン[3]』について

ナムコの技術がギッシリ詰まった 教養講座

※O S(オーエス):Operating System(オペレーティング・システム)の略。コンピュータのハードウェアを制御する働きをする基本的なプログラムのことで、ユーザーとパソコンとの間に立って、基本的な処理を代行する必要最低限のソフト。その意から、読者とナムコゲームをつなげる、ハードウェア基礎講座のタイトルとしました。

炎天下何時間も並んで、やっと〝月の石〟なるものを見た万博からはや20年。昔見たSF映画が、少しずつ現実になってきてる。あと10年余りで2001年。その頃には、海外旅行みたいに宇宙を旅したりできるかなぁ…。なんて、花博に来たら何となく感慨深くなっちゃった。

もちろん、70万博当時はビデオゲームだってなかったのに、今や『ギャラクシアン』みたいなスゴイ体験ができちゃうんだもんね。いやー、たまげた。たまげたついでに今回のOSは、ナムコのハードとソフトの粋を尽くしたアクティブシミュレータ『ギャラクシアン』に迫ってみよう。

28人同時プレイ可能

マルチ・スクリーン、マルチ・プレイヤーゲーム『ギャラクシアン』。このゲームは驚くなかれ、一度に28人のプレイヤーで遊べるように構成されているのだ(図1・2参照)。

各プレイヤーが対面するスクリーンの射程範囲は、360度の1/16。そして隣接する各プレイヤーが重複した射程範囲を持っている。このようにして、360度全体を28人のプレイヤーで攻撃できるようになっているんだね。

図1

スクリーン

Bさんの射程範囲

入口

A B C D

図2

シート(28席)
28名のプレイヤーが宇宙船のガンナーになりビーム砲を操作する。
安全ベルト装備。

操作部(28台)
これによりプレイヤーは壮大なコスモ・ウォーズに参加する。上下左右に操作して照準を合わせてトリガーを引くとビーム砲が発射される。

パイロットシート(2席)
スタッフが宇宙船のパイロットとなり、壮大なコスモ・ウォーズへと28名を誘う。

360度マルチスクリーン
360度大画面の迫力で広大な宇宙が広がる。従来の大型スクリーンでは味わうことのできない臨場感が体験できる。

出口

モーションユニット
油圧シリンダ駆動によりフロア全体が動揺し、映像にシンクロした体感が得られる。

120インチビデオプロジェクタ(16台)
リアルタイム3次元CGのマルチ映像を迫力ある大画面で投影。

32bit CPU搭載

全体を統括しているメインPCBには、68020という32bitのCPUが搭載されていて、司令官の役目を果たしている。プレイヤーの向いている方向(映す風景)や敵機の位置など、主だった指令を16台のサブPCBに与えている(図3参照)。

サブPCBにも68020CPUを搭載した班長のような存在のCPUがあって、司令官からの命令を班長が受け、細かい指示を班のメンバーに与えるといった感じだ。各々の班のメンバーには、ポリゴンPCB(ポリゴン処理のオブジェクトを出す)やオブジェクトPCB(ドット処理のオブジェクト)などがあり、これら一班が22・5度分の映像を作り出し、プロジェクターを介してスクリーンに投影、その結果、360度のマルチ・スクリーンを完成しているわけだ。

巨大な産物〝花博バス〟

〝花博バス〟といっても、花博会場と駅を往復しているバスのことではないぞ。

〝バス〟というのは、PCBに情報を送る信号の線のこと。メインPCBは、いわば16台のウイニングランを引き連れているようなものだから、普通につないだらものすごいものになってしまう。そこで〝花博バス〟と呼ばれる特殊なものを考案。メインPCBから途中で16に枝別れさせて簡略化、その結果おこる電圧降下をバッファアンプによって防ぐというものである。

一方、操作・モニター系は、通信回線を通じてメインPCBに接続され、ゲームに必要なデータの情報を交換している。その通信速度は、9600bPS(bPS(ビット・パー・セック)というのは通信速度を表す単位。一般的なパソコン通信で、2400bPSぐらいの速度である)。

サウンド系だけでも、8枚のPCBが通信回線を通じて接続されており、その速度なんと、100万bPS。各PCBに搭載されている68000(16bitCPU)が、臨場感あふれる8chのサウンドを作り出しているんだ。

さらに、音楽にはデジタルディスクからの音を使用。映画音楽のようなドラマチックなサウンドで、ゲームを一層盛り上げてくれている。

今回は、これまで。でも、いくら技術(ハード)がものすごくたって、それだけじゃ面白いものは作れない。ワクワクするような展開、奇抜な演出、あふれるサービス精神などなど。素晴らしいソフトとすごいハードが合体した結果、こんなゴキゲンなゲームができ上がるんだよね。

ゴールデンウィークや夏休みに、家族や友だちを誘ってぜひ体験してほしいな。きっと、ブッたまげるぞ。

図3

『花博』システム

サブPCB

68020 CPUPCB (メイン)

68020 CPUPCB (スレーブ)

DSPPCB

PGNPCB

OBJPCB

プロジェクタ

花博バス

システムバスA

TRA、PCB

RSX20Ch

高速通信

9600 bps

100万bps

RS

パーソナル PCB×16

高速通信

68000 CPUPCB ×8

I/O モニター

デジタルディスク

ミキサーアンプ

サウンド

スクリーン

NGフォーラム

新学期もいよいよスタート。さあ、NGフォーラムを読んで新しいクラスメートにも差をつけちゃおう!

《イベント情報》

アメリカF1観戦プレゼントつき

ヤンマガ杯 ウイニングラン鈴鹿GP in新宿

1月27、28日、東京は新宿アルタ前広場において「ヤンマガ杯ウイニングラン鈴鹿GP in新宿」と題した一大イベントが開催されたよ。

このイベントは、あの「ヤングマガジン」(講談社)の主催で、『ウイニングラン鈴鹿GP』の通信機能を使って、大いにF1レースを競い合ってもらおうというもの。しかも優勝者には、ヤンマガ1年分と〝F1第1戦、アメリカグランプリ観戦ツアー〟のプレゼントがあるっていうんだから、黙っていられますかっ!!

これを裏づけるように1月27日、午前11時の予選開始を待ちきれないとばかりに、新宿アルタ前広場にはレーサー志望者がゴッタ返した。もはや熱気は飽和状態。

▲中村社長とF1ギャルに祝福される上位入賞ドライバーたち。上段中央が優勝した香取誠一君

通信された筐体は6台。係員の誘導のもと、6人ずつ次々と挑戦者がシートへ乗り込み、レース開始。日頃からゲームセンターで腕を磨いている人も、初体験の人も、〝F1観戦アメリカ旅行〟のプレゼントを期待してか、みんな興奮気味。コーナリングをうまくかわしたかと思うと、数台でクラッシュ——と、押し寄せるギャラリーも一喜一憂を隠せないといったところ。

▲抜きつ抜かれつのバトルに、皆真剣なまなざし

しかし、何といってもスゴかったのは言うまでもなく決勝戦。勝ち残った6人のドライバーは、ドライバーズミーティングを経て、コース4周での決勝戦がスタート。だけど、スタート以来6人の車間距離はほんのわずか。どのドライバーのモニターにも他車が2〜3台は見え隠れする、といったバトルを展開。そしていよいよファイナルラップだ。会場の空気はピーンと張りつめ、ギャラリーは生ツバゴックン。依然6人とも快調な走りを見せる——一体勝負はつくのか?

——と誰もが思ったとたん、最後のシケインで突然スピンが続出。あっという間に5台のマシンがクラッシュに呑み込まれてしまった。ギャラリーは一様に「おォッ」という叫び声。しかしたった1台、クラッシュに巻き込まれなかったのが5番走車の香取君。そのまま逃げ切り、見事優勝を獲得した。ホント、手に汗握るレースだったよ。

結果は、優勝香取誠一君、2位小川英昭君、3位佐藤光栄君、4位高瀬泉君、5位友森浩一君、6位佐藤好一郎君。おめでとう!!

Winning Run

みんなガンバッてね

◀本物のF1ギャルが応援に。一気に視線集中!

《NEW DISK》

『ゲームミュージック・ベスト・オブ・ザ・イヤー1989』絶賛発売中

前号でもお伝えした月刊「ゲーメスト」(新声社刊)の人気投票によって'89年のベストゲームを選ぶ『ゲーメスト大賞』。音楽部門でもさまざまな曲がノミネートされたよ。そして、その結果を誌面上だけで発表するのではなく、作品として残せたら……という思いから再編集されたアルバムが『ゲームミュージック・ベスト・オブ・ザ・イヤー1989』だ。各メーカーからよりすぐったゲームミュージック10曲をフューチャーして、(株)ポニーキャニオンから絶賛発売中だよ。

さすが選ばれた曲は、どれもこれも力作ばかり。もちろん、ナムコの曲も入ってるよ。人気絶好調ゆえの1位『ワルキューレの伝説』をはじめ『フェリオス』『メタルホーク』『スプラッターハウス』と、みんなの耳をトリコにしたベストナンバーが勢揃い。キミのお気に入りは何曲あるかな?

とにかくベストチョイスのこのアルバム。ゲームミュージックという新しい音楽ジャンルを知る上でも、とっても貴重な1枚だ。今すぐレコード屋さんへGO!

『ゲームミュージック・ベスト・オブ・ザ・イヤー 1989』
発売元:(株)ポニーキャニオン
CD:¥2,500(税込)PCCB-00022
MC:¥2,500(税込)PCTB-00005

《CM NEWS》

『スプラッターハウス』『源平討魔伝』(PCエンジン)がTVCMで登場!

キミはもう見たかな?「Welcome to sprattorhouse……」という不気味な声の呼びかけで始まるあの映像を—。

そう、発売を間近に控えた2月から、PCエンジン用『スプラッターハウス』と、『源平討魔伝』のCMがオンエアされていることは、当然知っているよね。ジェニファー役の女の子の意味ありげな表情といい、要石に乗って飛んでくる安駄婆の迫力といい、今回のCMもなかなか趣向が凝らされていて、印象深い映像に仕上がっているよね。

さあ、キミはゲームをプレイしながらどんなイメージを思い描くかな?

"ようこそスプラッターハウスへ"

スプラッターハウス 4月3日発売

《NEW BOOK》

『ファミスタ'90』遂にゲームブックに

ハイハイ、お待たせしました。いよいよ『ファミスタ'90』のゲームブックが出るよ。ファミコンとはひと味違ったファミスタが体験できるこのゲームブック。キミはホームランを飛ばせるかな?

ゲームブック
『ファミスタ'90』
双葉社刊 430円(税込価格)

《NEW GOODS》

ワルキューレグッズ発売!

根強い人気を誇る『ワルキューレ』。熱烈なファンの声に応えて、とうとうグッズができたよ。レターセット(税込600円)、下敷(税込250円)、テレカ3枚セット(税・送料込3500円)の3種類。うれしいことに、ふじひろし先生の描き下ろしイラストだ。メチャクチャきれいに仕上がったよ。入手方法は月刊「ゲーメスト」(新声社刊)誌上での通信販売となるから、詳しくは「ゲーメスト」を見てね。

▲美しいテレカなのだ

ラジアメ通信

★4月から時間が変更になった局が多いので、間違えないように気をつけてね!

ラジアメ放送時間					
北海 放送	日	24:00~24:30	和歌山放送	土	24:00~24:30
青森放送	日	24:05~24:35	ラジオ大阪	月	20:30~21:00
山形放送	土	23:00~23:30	中国放送	日	24:00~24:30
東北放送	日	24:05~24:35	山陰放送	日	22:00~22:30
茨城放送	月	23:00~23:30	西日本放送	日	22:15~22:45
TBSラジオ	日	25:00~25:30	南海放送	日	24:00~24:30
新潟放送	土	23:30~24:00	RKB毎日放送	日	24:00~24:30
信越放送	土	24:30~25:00	熊本放送	日	22:30~23:00
北日本放送	土	22:30~23:00	宮崎放送	土	23:30~24:00
北陸放送	土	24:00~24:30	長崎放送	日	21:30~22:00
静岡放送	日	22:00~22:30	琉球放送	土	23:00~23:30
東海ラジオ	日	26:15~26:45			

ふれ愛キャンペーン報告

ナムコ提供のラジオ番組『斉藤ひろみのラジオはアメリカン』。聴くだけじゃ物足りないと、ラジアメ一座が全国を回るふれ愛キャンペーン。今回は大阪からの報告だよ～ん

2/25 in 八尾 大阪

パワー全開。元気のみなもと、さすがは大阪浪速(なにわ)っ子だね!

今年初めてのふれキャンは、大阪は八尾市「PC八尾」からスタートを切ったぞ。集まってくれたリスナーは165人。もう、一人一人が〝元気の塊〟って感じで「ニューラジアメトライアスロン1990」も賑やかに幕を開けたよ。中でもリスナーを二手に分けて競い合った〝人間輪投げ〟はみんな必死。メチャクチャ盛りあがったけど、運悪く軸になったキミ、お疲れ様。

リスナーへのプレゼントも「ラジアメ下敷きパートIII」と「一人遊びセット」(何が入ってるのかな)が新登場。春一番、一新したラジアメをよろしくね。

しっかりチェック

TBSラジオ 斉藤洋美のラジオはアメリカン

◀元気いっぱいの浪速っ子を前にして、ひろみさんも力が入っちゃう!?

▶これが「人間輪投げ」だ!! 軸と投げ手のコンビネーションが勝利の秘訣

《NEWS》
ゲームサウンドエクスプレスVol.1

『ワルキューレの伝説』ビクターヒット賞受賞

人気絶好調、『ワルキューレの伝説』。各方面での評価も高く、今や飛ぶ鳥を落とす勢いといったところ——。今度は「ビクターヒット賞」を受賞した。

去る2月15日、「ビクターヒット賞・贈呈式」が行われた。

これは、'89年にビクター音楽産業(株)から発売されたあらゆる作品の中で、めざましい功績を残したものに与えられるヒット賞受賞式だ。さすが、ジャンルを問わないというだけあって、受賞作品は映像あり、音楽あり、と盛りだくさん。会場には、作曲家や作詞家の先生、歌手の方々等200人が一同に会した。

そして、その中に、なんとナムコのゲームミュージックもノミネートされていたのだ。そして見事、「ヒット賞」を受賞したのは、御存知『ゲームサウンドエクスプレス』レーベルの第一弾『ワルキューレの伝説』。より多くの人に聴いてもらったことと、作品の素晴らしさが評価されたようだ。

足どりも軽く受賞に駆けつけたナムコ・サウンドチームは、〝うれしいです。特に今回は、ゲームミュージックというジャンルの中で賞をいただいたのではなく、あくまでも音楽の一作品ということで認められたのが、とてもうれしいです。ぼくらと同じ賞を受けとった方々の中には、ロックバンドも演歌歌手も作詞家もいました。そういう方々と同じ壇上に立てたこと、とっても感激です」と、喜びを隠しきれない様子。

更に、今回の受賞はこのアルバムの誠みであった〝できたてのゲーム音楽を、新鮮なうちにお届けする、1アイテムこだわり主義〟の成功をも物語っているんじゃないかな。その辺をサウンドチームにきいてみると、〝うん。単独のアイテムでアルバム制作をするというのは、はっきり言って挑戦だったね。ひとつのゲームの世界観をいかに盛り上げるかということは勿論、〝エクスプレス〟シリーズということで時間との戦いがキツかったんだ。でも今となっては、たくさんの人に聴いてもらうことができた『ワルキューレの伝説』は、これからの制作の励みになるね〟と、すがすがしい表情だった。

ということで、あらゆるジャンルの方々が受賞した今回の「ビクターヒット賞」。キョンキョンこと小泉今日子さんをはじめ、パイナップルヘアのバクチク、殿様キングス、のりピー等々……若手からベテランまでが一同に会した、とっても盛況な受賞式だったよ。

感謝状

ナムコグランドオーケストラ殿

あなた方の演奏になる「ナムコゲームサウンドエクスプレスVOL.1」は平成元年度において販売実績顕著であり音楽文化の向上に貢…社業遂行の目的達成に寄…ところ大であり…よってここに…ご協力に対し深甚なる謝…表します

平成二年二月十五日

ビクター音楽産業株式会社
社長 高山 登

▲ナムコグランドオーケストラに贈られた賞状。おなじみ、ビクターのわんちゃんもブロンズになってヒット賞を讃えてくれてるよ

▲ビクター高山社長(左)より、しっかと賞が受け渡された

花博記念特別付録

ギルお面

つくりかた

❶最初にとなりページを本誌から切り離す。
❷お面のウラ(28ページ)側に厚手の紙をしっかり貼る。
❸まわりの輪郭線に沿ってお面をていねいに切り取る。
❹カッターナイフで目の中の円をくり抜く。
❺左右両端にある穴をくり抜いて、図のように輪ゴムを通す。

★できあがり★

これで、身も心もすっかりギルだ。
さあ、これをかぶってカイを助けに行こう!

花博記念特別付録
ギルお面
*つくりかたは右下
:輪ゴムを通す穴

THE TOWER OF
DRUAGA
花博記念特別付録
ギルお面
＊この面に厚手の紙を
しっかり貼ってね。
ギル
お願い
早く来て!
カイ
今 助けに
行くからね

ナムコット メガドライブ第一弾
ナムコット傑作ゲームスペシャル
PHELIOS
フェリオス
7月発売予定
ギリシャ神話に抱かれた「愛と剣」の物語
いよいよメガドライブに新登場!!
魔王デュポンに連れ去られ、ただひたすらに太陽神アポロンの助けを待つアルテミス。しかし、アポロンの前には恐ろしい魔獣たちが待ちひそんでいる――。
アーケード版同様、縦スクロールの美しいグラフィックが臨場感をかきたてる鮮やかなシューティングゲーム『フェリオス』。アポロンよ、正義の証・ペガサスに乗り、光の剣を振りかざせ!
149650PT.
391200PT.
30150PT.
I AM CAPTURED IN THE TEMPLE
SAVE ME QUICK!
乞う御期待!!
価格未定
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
MEGA DRIVE
※画面写真は開発中のものです。

NAMCOT NEW GAME

ナムコット傑作ゲームスペシャル

新学期のクラス替え。どんな友達に
めぐり逢うのかな。ドキドキだね！

●女神転生Ⅱ
4月6日発売 ￥7,800
ファミリーコンピュータ

●バルンバ
4月27日発売予定 ￥6,800
PCエンジン

超絶倫人
●ベラボーマン
7月発売予定 ￥6,800
PCエンジン

★価格は税抜き価格です。また、掲載のファミリーコンピュータ用ロムカートリッジは、シャープC1ではご使用になれません。

▲魔法を使った戦闘シーン。魔法は攻撃系(火炎・念動・催眠等)と治癒系(復活・回復等)で50種類以上もある。オロバスは呪殺された

▲2Dマップの地上へ出てきたプレイヤー。ここで行き先を決めていくのだ。はたして荒廃した副都心新宿を歩いて何を感じるだろうか

▲地下のさびれたバー(ショップ)。自己存在をも没却し、酒におぼれる厭世的なバーの客も、プレイヤーの行動を見守っているかのようだ

▲3Dダンジョンでは情報を聞くこともできる。たくさんの魔法を会得していても、相手によってははねつけられてしまうこともある。どの悪魔が何に弱いかを覚えながら進んでいかなければならない

自信のRPG 発売間近！

4月6日発売 ￥7,800

舞台はまさにこの世の地獄絵図

一度侵された都市というものは、こんなにまで絶望感に打ちひしがれるものであろうか。こんなにまで脆く、ひとかけらのモラルをも逸してしまうものであろうか。

2036年、世界最終戦争で荒廃した都市・東京。地上は悪魔たちの棲み家となっている。そこには望みも美徳も、人間が生きていくのに必要な喜びもない。あるのはただ堕ちていく過程だけだ。しかし、これは無理からぬことかもしれない。地上はおろか、地下道までもが魔巣窟と化してしまったのだから。

人々の中には、既に悪魔化してしまった者もいる。もはや彼らには人間の誇りなどないのか。屈辱感さえ失くしてしまったというのか。しかし、悪魔と共存しながら生き長らえるディーバ派の他に、あくまでも救世主を求めるメシア派の人々もまた存在していたのだ――。

▲醜い悪魔に目を伏せず、仲魔になるよう交渉しなければ、プレイヤーは戦ってはいけない。まずは言葉を交わすことだ

悪魔たちよ、股肱となれ

悪魔パズスは言葉巧みに言った。「悪魔召換プログラム」で仲魔にした悪魔たちを呼び出し、人類を救ってほしい、救世主になってほしい」と。

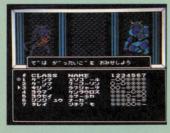
主人公、つまりこのゲームのプレイヤーとその親友は、救世主という任務のもとに、荒れすさんだ東京の町をさまよい歩かねばならない。さあ、思いきって地上に出てよ。

そして更にこのIIでは、30種族に分類される250もの悪魔がいるという。プレイヤーはその悪魔たちとガン・剣・魔法等を使って戦い、互いに言葉を交わし、時には物をあてがい威圧し、仲魔としてしまう術も身につけなくてはならない。

◀悪魔を味方にできるかどうかは、4つの交渉要素の組み合わせに懸っている。「ものをあげる」「あんしんさせる」「せっとくする」「いあつする」、相手のキャラクター一性によって4要素の組み合わせを工夫するということだ。ツチグモは図々しくもマグネタイト450を要求してきたが、プレイヤーは足元を見られてはならないぞ

◀どうやら一群に加わる腹を決めたらしい。悪魔によってはプレイヤーのレベルを嘲笑するかのように何を差し伸べてもなかなか交渉に応じない相手もいるようだ。敵にまわすか味方につけるか、まさに心を読み合う駆け引きだ

▼2身合体に選ばれしものは、種族・幻魔のエリゴールと、種族・鬼人のラクシャーサ

▶ここが悪魔合成の神殿。「邪教の館」に足を踏み入れた

▶この2身合体でできる悪魔は「ガーゴ」。ガーゴはどんな力を持つのだろうか。ガーゴは、仲魔エリゴールとラクシャーサの2体をもって合成するに値するキャラクターなのか。プレイヤーに必要な味方になり得るかどうかを判断しなければならない

そして新たな悪魔の生成──邪教の館

「邪教の館」の秘密結社は、本来宇宙の謎や、神・悪魔・人の真の姿を研究する秘密グループであるらしい。そしてここは、仲魔にした悪魔たちを合成して、より強力な悪魔を作るという儀式が営まれる場所であることはいうまでもない。

2体の仲魔をかけ合わせることで、どんな悪魔が生成されるのか。更には、2身合体の悪魔たち3体をかけ合わせて生成される悪魔は、どんな威力を持つのか。プレイヤーは、遺伝子組み換え実験室の研究者のように、新生命体への様々な思いをめぐらせるであろう。プレイヤー自らの手による新たな生命体の誕生。その姿は醜い魔物の顔をもっているのかもしれない。しかし、彼らは合体の洗礼を受け、忠誠を誓い、新たな姿でプレイヤーと共に闘争心を燃やしてくれることであろう。

地上ではいまだ、悪魔たちがうごめき、人々は背を丸めて歩いている。混沌たる人々の生活は、この先いつまで続くのであろう。はたして真の元凶は誰なのか。プレイヤーの戦いは、まだ始まったばかりだ。

▲忠誠を誓うべく洗礼を受ける仲魔たち。その姿は厳かにも魔法陣の上で点滅をくり返し、神に己を任せるようだ。2身合体を経て更に3身合体への発展の道が開ける

PCエンジン オリジナル

究極のシューティングゲームなのだ！

バルンバ

4月27日発売¥6,800

時は2022年。Dr.ドッペルのクーデター以来、日本は内乱状態を余儀なくされ、既に1年間が経過しようとしている。しかもDr.ドッペルは「謎の最終兵器」を遂に完成させたという情報が舞い込んできた。当局は最悪の事態を怖れて「謎の最終兵器」を消滅させようと作戦開始。そして戦闘機「バルンバ」のパイロットに任命されたのが若干16歳のジェームス飛田である——。

反重力装置の研究に生涯を捧げた飛田源二郎博士を祖父に、またその遺志をついで見事に反重力システムを発明・有人飛行艇「バルーンフライヤー」を完成させたヘンリー飛田を父に持つ主人公・ジェームス飛田。親子代々の明晰な頭脳に加え、抜群の運動神経と反射神経を併せ持つことから、科学の粋を凝らした戦闘機「バルンバ」を操縦することになった。バルンバは、父ヘンリー飛田が完成させた「バルーンフライヤー」を武装化・局地用球状戦闘機として改造したものだ。

ジェームス飛田は、Dr.ドッペルの「謎の最終兵器」を打ち砕くため、まだ見ぬ世界へ旅立った——。

▲主人公ジェームス飛田。6歳にして『ファミスタ2013年度版』全国大会に優勝したという華麗な経歴を持つ

▲画面中央に「エネルギーボール」があるぞ。今はSとLを示しているが、これがNにもVにもコロコロと変わる。取るタイミングが大事だね。今使用中の武器はレベル1のバルカン砲（左下の赤窓がレベル1を示す）。レベルアップさせると破壊力はダントツだぞ

とにかく"すべてが360度"

緻密で迫力満点のグラフィックをひっさげて登場する、360度対応型シューティングゲーム『バルンバ』。5つのエリアが構成するこのゲームのフィールドは、縦横斜め・360度全部、どんな方向にでも強制スクロールしていっちゃうんだ。しかも主人公のジェームス飛田(すなわちキミ)が操るマイシップ「バルンバ」が装備する2対の砲台も、360度回転方向自由自在。だから敵の出現が後ろであろうが右であろうが左ちょっと下であろうが、キミは常に攻撃可能な位置にいるってわけ。

すなわち、360度のスクロールと360度回転可能な砲台の複合で、思いもかけない状況が生まれ、グローバルな戦闘展開が楽しめるんだ。

まずは、Dr.ドッペルの手下、バイオメカ軍団をやっつけよう。

▲イソギンチャクのおばけ「アネム」はたくさん弾を出すぞ

4種類の武器をパワーアップ！

キミが乗り込んだ戦闘機には、イニシャル"V"で表されるバルカン砲、"N"で表されるナパーム弾、"S"で表されるシールド、"L"で表されるレーザー、と4種類の武器が積み込んである。全てが標準装備で、キミは自由にセレクトできる。状況によってうまく使いこなすコツを摑んじゃおう。何せゲームフィールドは、縦横無尽にスクロールするわけだから、ちょっとの油断も許されない。コントロールを誤ると、急変化のスクロールに呑みこまれちゃうからね。

そして敵の中には、倒すとライフ回復アイテムとそれぞれの武器がパワーアップするアイテム「エネルギーボール」を出すものがいるよ。

これらのアイテムをフルに利用することはいうまでもないが、特にエネルギーボールは戦略効果バツグンだ。というのは、このエネルギーボールが画面上に現れた瞬間はVマークでバルカン砲をパワーアップさせることを示していても、次から次とN→S→L→V……と変化し、パワーアップさせる武器の対象が変わってくる。ってことは、キミが4つの武器の中でも特にS＝シールドを強化したいと思うなら、エネルギーボールがSになった瞬間に取ればいいってこと。そして武器のパワーアップは、ノーマル状態のレベル1から最上限のレベル3まで、3段階に色別で表示。つまり、アイテムを取るタイミングで特定の武器を重点的に強化することも、全体を平均化することも可能ってわけなんだ。

▲レベル2(青窓で表示)のナパーム弾。ナパーム弾は敵キャラと障害物を通過し、発射後の爆発地点を操作できるスグレものなのだ

▲「謎の最終兵器」を持つDr.ドッペル

▲レベル3(緑窓で表示)のレーザーは、4方向へと広範囲の攻撃が可能だぞ！

▲怪物マタンゴの出現だ！武器は、敵と敵が発する弾からマイシップを守ってくれるシールド。いわゆる盾のようなものだが、発射することもできる。が、障害物にあたると反射するから気をつけてね

PCエンジン

これが本当の正義の味方、ベラボーマン参上!!

7月発売予定
予価¥6,800

★STORY

主人公は、平凡なサラリーマン。中村等。あの日も、いつもと同じように残業を終えて、マイホームへと向かい新田4丁目を歩いていた。

するとあまりにも突然に、狂気の天才科学者爆田博士が出現した。世界征服の第一歩として、この町を占拠するというのだ。その時「ハッ」と中村の心に甦る記憶があった。それは、アルファー遊星人と遭遇した時のことだ。アルファー遊星人は「これをキミにプレゼントしよう。健闘を祈る」と言い残し、〝超エネルギー変身物質〟を授けてくれたのだ。中村は思った。「今こそ、この〝超エネルギー変身物質〟を使う時なのだ。そして、怯えている町の人々を救い、狂気の天才科学者爆田博士の世界征服の野望を打ち砕くのだ!!」

――こうして、爆田博士とベラボーマンの戦いは始まったのである。

あのベラボーマンが帰ってくる!

とっても愉快で正義感に満ちたアクションゲーム『超絶倫人ベラボーマン』が、アーケード版を飛び出して、いよいよPCエンジンに移植。

〝超エネルギー変身物質〟を使ってベラボーマンに変身した中村等(つまりキミだ)、目的は勿論、狂気の天才科学者爆田博士を倒すことにある。ゲームは横スクロールの22面構成。鮮明なグラフィックである上に、その気にさせる数々のシチュエーションには舌を巻くぞ。お馴染み、個性豊かな敵キャラたちも元気いっぱい、キミのプレイを待ち構えているよ。

キミの攻撃方法は、数種類のベラボーパンチ・ベラボーキック、ベラボーヘッドバット等がある。もちろん、武器アイテムを取ると、より強力なダメージを喰らわせることが可能だ。アイテムは、その他にもセンスバツグンなのがどっさり。とにかく、この愉快なゲーム、早くプレイしたいね。

ひょっとして、キミのパパかもしれないよ!?

ベラボーマンの正体である平凡なサラリーマン・中村等にも、愛する妻と、かけがえのない二人の子供たちがいる。家庭は円満、家族は父親の帰りを待っている。しかし、いうまでもなく、家族は彼がベラボーマンに変身することなど知る由もない。日本の中流家庭にあって、これが理想的な家族像なのかもしれない――と安らぎを見出す中村。今夜も食卓を囲んで、家族の笑い声が幸福を物語る……。

正義の味方・ベラボーマンは、実はキミのパパかもしれないよ。

▲ベラボーキック! 何といってもこの一瞬が気持ちいい〜

▲相変わらずにぎやかな福引男。どんなアイテムをくれるかな?

▲海底では、「シーベラボ」に変形して活躍だ

▲なかなかしぶといボスウンババの出現

▲ベラボーの威力をみよ

▲良妻賢母型の妻と、元気な子供たちに恵まれたベラボー、いや中村等である

▲何がうれしいの? と、ついつい聞きたくなるのはピストル大名

元気新聞前半はP.19〜22

雑・貨・屋

イラスト広場

カラフルなイラストがどっさり届く元気新聞。そこで今回より「イラスト広場」を新設。みんなの力作をドカン／と紹介しちゃおう。

◀北海道　N・リキュール〈NG杯〉
P・S「面クリアのあとのアニメーションは、絶対に再現してください」
うーん、みんなの期待が大き過ぎて、プレッシャーが重いなあ。今回は、お待たせしちゃって本当にごめんなさい。もうすぐだからね。（企画担当SATORU）

◀千葉県　岡本武司〈元気杯〉
ははー、この「笑ウせぇるすまん」の不気味〜な感じがよく出ているね。なかなかの力作だよん。（のそ）

▲東京都　ポン太〈元気杯〉
P・S「月はドイツ語です。だから5月は“May”でなく“Mai”なんです」
とってもさわやかなカレンダーだね。なんだか新しい生活の幕明けを感じてしまう。（のそ）

◀東京都　LANCE〈NG杯〉
おっ、巣鴨の住人？　じゃ巣鴨キャロットでPLAYしてくれたのかな。女の子にも合うゲームでしょ。（のそ）

▲鹿児島県　藤原N製菓〈元気杯〉
P・S「WRスズカ最高でーすっ!!　WRスタッフは超偉い。こういうゲームを待ってました。うるうる。しかし難しいですな。NO　LAPで終わってしまいましたよ。しくしく。スズカをナマで見たい……」
通信なのに1台しかなかったって？　それは残念だのう。何台も置いてあるようなお店を探して、ぜひ何人かでPLAYしてみてほしいのう。（若だんな）

▲埼玉県　ふるだぬき〈NG杯〉
『マーベルランド』はおもしろかった？　次の「ゲームインプレッション」にぜひ投稿してみてね。（のそ）

今月のプレゼント

今回は『NGファンアンケート』はお休み。そこでいつも用意しているプレゼントは元気新聞に使うことにしました。今回は、元気新聞P.21『ゲームインプレッション』の次号のテーマについて質問に答えてください。ご応募くださった方の中から抽選で20名の方に右のプレゼントが当たります。
★質問はP.21、応募要領はP.22を見てね。

『クラックス』ポスター　10名

ナムコット・レトロテレホンカード　7名

『花の万博』入場券　3名

★〆切は4月13日(金)急いでね！

㊟ハガキは1人1枚にしてね

回バックナンバーの入手方法や定期購読についての『おしらせ』は、今回はP.22に載っています。

後記

ポカポカあったか〜くなってきたね。春か…いよいよ新学期。新しい友だちがいっぱい増えちゃうのがうれしいよね。みんなの場合、たぶんゲームの話題なんかで気が合う子を見つけたりするんだと思うけど、そんな時はぜひこのNGの存在を教えてあげて。ふーん、こんな雑誌があったのくわぁってきっと驚き喜ばれると思うんだ。そして盛り上がったら連休には花博へGO！　ナムコのコーナーで思いっきり遊べば、友情が深まること間違いなしだよ。
会場の中では迷子にならないように、ギルのお面をつけて行こう。ひょっとするとNGスタッフがそんなキミの姿に気づき、声をかけるかもしれないよ。合言葉は「NG」だ！

S子のこぼれ話

NG2月号でバレンタイン・チョコプレゼントってやったの覚えてる？これがとっても大変で、なんと徹夜になってしまったのよね。でもみごと完成。ほら見て！　自慢したくて写真を載せちゃったの。でもね…せっかくのチョコも、もらってくれたのが会社の同僚と、NG少年だけなのよ。今年こそこんなS子をもらってくれる人が現れないかと思っているのに。よーし、がんばろっ。

NG NO.34
NG 4月号
1990年4月1日発行
発行／株式会社ナムコ
NG編集室
住所／〒146東京都大田区矢口2-1-21
☎03(756)2311

次号（NO.35 6月号）は5月30日発行予定だよ

1990.04.02.(Mon).

NG GALLERY

NGギャラリー

ナムコ・CDライブラリー

音楽は今や、CD（コンパクトディスク）時代。音がよくて、選曲頭出し自由自在、何度聴いてもすり切れる心配のないスグレモノだ。ナムコの「ビデオゲーム・グラフィティ」、「ゲーム・アラモード」シリーズ等、人気VGMたちも、次々と素敵なCDとなって登場しています。

インナーにも工夫がいっぱい。楽符はもちろん、オリジナルイラストやステッカー付。ディスク自体が美しいピクチャー・レーベルと、小さくても内容充実、お買得。今回はお楽しみがいっぱい詰まったCDシリーズの一部をご紹介しましょう。

ワルキューレの伝説▶
ゲーム、音楽、キャラクターと、絶大なる人気を誇る ワルキューレ。ゲームサウンドエクスプレス第1弾として発売されたこのCDは大反響を呼び、すでに3万枚を突破。ビクターヒット賞もいただきました

▲美しいカラーディスクのイラスト・レーベル。ディスクのまん中の穴から、まるでフォーカスをしぼったように、ワルキューレの姿がのぞくようになっています。とってもロマンチック

▲ビデグラ5 「ビデオゲーム・グラフィティ」シリーズもすでに6作を数え、これはそのVol.5。『メルヘンメイズ』から『ギャラガ'88』まで、いろんなタイプの曲が楽しめる欲張りな1枚

▲バーニング フォース 2/7に発売したばかりのエクスプレス第2弾『バーニングフォース』。真っ赤なカラーディスクがかわいい、またまたこだわりの1品です

未来忍者▲ 映画とビデオゲームのメディアミックスで話題を呼んだ『未来忍者』。もちろん、映画のサントラとゲームミュージックの両方を完全収録。NHK大河ドラマを思わせるスケールの大きな曲は、感動ものだ。観てから聴くか、聴いてから観るか!?

ウイニングラン▲ フュージョンのりが心地よい『ウイニングラン』をはじめ、『スプラッターハウス』、『メタルホーク』を収めた、「ゲームサウンド・ミュージック・ナムコ2」。WRの画面をそのままプリントした、ピクチャーレーベルが秀逸。これもディスクの中央から、マシンが覗ける仕組みだ

NG
No. 34

一九九〇年四月一日発行（隔月一回一日発行）第五巻第二号通巻三四号
編集人 遠山貴子
発行人 中村雅哉
郵便番号一四六 東京都大田区矢口2-1-21 株式会社ナムコ 電話(756)二三一一